

Ein Initia tivesystem
auf Sekundenbasis
für Rol emaster

(c) 1999-2001 by M. Bauer feind

1 Einleitung

Das neue Initiativesystem basiert nicht auf *Runden*, sondern auf *Sekunden*.

Das Prinzip: der Kampf beginnt mit Sekunde 1; dann bestimmt jeder Kämpfende seine **Reaktionszeit** (siehe unten) und sagt an, was er erhalten hat. Nun fängt der Spielleiter an, die Sekunden der **absoluten Kampfzeit** zu zählen: wenn der Kämpfende dran ist, wird der Kampf wie bisher durchgeführt (Angriffe, Paraden, Magie, etc.). Nach erfolgter Aktion eines Kämpfenden wird erneut eine **Reaktionszeit** (für die nächste Aktion) bestimmt usw.

Die **Reaktionszeit RZ** ist der früheste Zeitpunkt, an dem Aktionen mit einer Waffe (bzw. Magie) möglich sind (auch Paraden (!); die **RZ** entspricht dem frühesten Zeitpunkt, an dem die Waffe einsatzbereit ist); ein Abwarten ist allerdings möglich. Ein Beispiel: wenn ein Kämpfer mit einem Bihänder (einer recht unhandlichen Waffe) agiert hat, braucht er einige Zeit, um die Waffe wieder in eine gute Ausgangsposition für weitere Aktionen zu bringen; in dieser Zeit kann durchaus ein Angriff erfolgen, der nicht mit Hilfe des Bihänders pariert werden kann, selbst dann, wenn man eigentlich parieren wollte (wobei sonstige DB natürlich wirksam bleiben).

Zum (hoffentlich) einfacheren Verständnis des Konzepts ein Beispiel: ein Kampf zwischen zwei Kämpfern. Kämpfer 1 ermittelt **RZ** = 12 s; Kämpfer 2 **RZ** = 14 s. Demzufolge wird Kämpfer 1 zuerst attackieren und anschließend einen erneuten Initiativwurf durchführen: Ergebnis: **RZ** = 4 s. Er ist also in 4 s wieder dran (in **absoluter Kampfzeit**: $12\text{ s} + 4\text{ s} = 16\text{ s}$). Jetzt ist aber zunächst Kämpfer 2 dran, er führt seinen Angriff durch, würfelt erneut und erhält **RZ** = 18 s. Er darf erst wieder in 18 s (**absolute Kampfzeit**: $14\text{ s} + 18\text{ s} = 32\text{ s}$) eine Aktion mit der Waffe durchführen. Jetzt ist wieder Kämpfer 1 dran, attackiert, macht seinen Initiativwurf, erhält **RZ** = 7 s; er darf also noch vor Kämpfer 2 wieder angreifen (in **absoluter Kampfzeit** gemessen: in $16\text{ s} + 7\text{ s} = 23\text{ s}$), usw. usw.

Warum aber der ganze Aufwand? Nun, Rolemaster ist zwar ein recht komplexes System, das sich große Mühe gibt, das Spielgeschehen „realistisch“ zu gestalten, aber Kampfsituationen basieren immer noch auf Runden, was sicherlich nur eine grobe Annäherung an die Realität darstellt. Man mag darüber geteilter Meinung sein, ob es sinnvoll ist, „Rulemaster“ durch weitere Würfe, Tabellen, Modifikatoren etc. noch aufwendiger zu gestalten, doch Kampfsituationen werden hierdurch wesentlich spannender und dramatischer... man erhält eine echte Choreographie eines Kampfes. Vielleicht wendet sich dieses System aber auch nur an Enthusiasten, die das System unbedingt noch erweitern wollen.

Man sollte aber nicht vergessen, dass es sich hierbei um ein System für *Kampfsituationen* handelt; dies bedeutet, dass Charaktere mit guter RE bevorzugt werden (sogar mehr als bisher). Dies mag dem einen oder anderen vielleicht etwas hart erscheinen, aber die RE ist letztendlich als Maß für die Geschwindigkeit, sich zu bewegen, definiert (engl.: „Quickness“... noch Fragen?) und bekommt hier einen deutlich höheren Stellenwert zugewiesen: bisher war es so, dass man unabhängig von der RE immer einen Angriffszug pro Runde zur Verfügung hatte (egal, ob $RE = 0$ oder $RE = 120$). Dies hat sich nun gravierend verändert, wie man bereits bei der ersten Begegnung feststellen wird.

2 Regeln

2.1 Allgemeines

Das Vorgehen in der Spielpraxis stellt sich wie folgt dar: zunächst wird der **Initiativwert IW** bestimmt:

$\mathbf{IW} = \mathbf{RE} + \mathbf{W100} \text{ (offen)} \pm \text{Modifikationen (siehe Tabellen weiter unten)}$

RE ist der Reaktionswert (nicht der Bonus) des Kämpfenden inklusive Volksbonus oder anderen Besonderheiten (wie der legendären Zipfelmütze der Schnelligkeit).

Dann wird **IW** auf der **Initiativtabelle** (siehe unten) nachgeschlagen und liefert so die **Reaktionszeit RZ** in Sekunden.

RZ = 0 s bedeutet, dass die nächste Aktion noch in derselben Sekunde durchgeführt werden kann (jedoch maximal 2 derart aufeinanderfolgenden Aktionen pro Sekunde... man muss es ja nicht übertreiben); zu Kampfbeginn (in der 1. Sekunde) bedeutet es, dass der Kämpfer als Erster handeln oder auch abwarten kann.

Aktionen in der selben Sekunde finden gleichzeitig statt.

Option 1: Bei einem unmodifizierten W100-Ergebnis von 66 wird die **RZ** unabhängig von allen Modifikationen auf 0 s gesetzt. Dies stellt eine gute Möglichkeit dar, um kurze **RZ**en zu erhalten, ohne mehrere Male hintereinander 96+ werfen zu müssen.

2.2 Waffen

Die Waffenmodifikationen sollen die Unterschiede zwischen leichten, beweglichen Waffen wie Dolchen und schweren, unhandlichen Waffen wie Bihändern widerspiegeln.

Wenn man über mehrere Angriffe pro Runde verfügt (z.B. zweihändiges Kämpfen, bestimmte Monster), wird jede Angriffsart oder Waffe getrennt behandelt (d.h. der **IW** wird separat unter Berücksichtigung der jeweiligen Modifikationen ausgewürfelt); so, als ob es zwei (oder mehr) Kämpfer mit je einer Waffe wären. Dies kann im Extremfall auch dazu führen, dass alle Angriffe in einer einzigen Sekunde erfolgen.

Wird von einer Waffe ein Teil des OB zur Erhöhung des DB verwendet, so muss die Waffe zum Zeitpunkt des gegnerischen Angriffs zur Verfügung stehen (in **absoluter Kampfzeit** muss gelten: $\mathbf{RZ}_{\text{Verteidiger}} \leq \mathbf{RZ}_{\text{Angreifer}}$). Dies gilt selbstverständlich auch dann, wenn eine volle Parade durchgeführt wird (Anmerkung: Paraden werden mit einem Initiativebonus bedacht; siehe Tabellen weiter unten).

Der OB kann auch verwendet werden, um den **IW** zu senken, wie es im Grundregelwerk eigentlich nur für den waffenlosen Kampf vorgesehen war. Diese Option sollte auch im Hinblick auf erfolgreiche Paraden allen Kämpfenden zur Verfügung stehen... lieber einen etwas niedrigeren OB oder DB als überhaupt nicht parieren zu können! Dies gilt hier mehr als sonst auch.

2.3 Fernkampf

Nachlademali (Nachladetabelle, *Buch der Schwerter*, Seite 24) werden prinzipiell nicht auf den OB, sondern nur auf den **IW** angerechnet. Für die Vorbereitungszeit in Runden siehe Abschnitt „Kompatibilität zum rundenbasierten Kampfverlauf“. Wenn man jedoch schneller schießen will, kann man diese Mali auch auf den OB statt auf den **IW** anrechnen (analog zu den obigen Ausführungen).

Wenn ein Schütze beschließt, sich nicht direkt ins Kampfgetümmel zu stürzen und sich außerhalb ausschließlich auf sein Schießen konzentriert, kann er einen weiteren Bonus auf seine Initiative erhalten. Hierbei gilt er aber für alle Angriffe gegen ihn als „überrascht“.

Fernkampfwaffen treffen nicht unbedingt in der Sekunde des Abfeuerns (das Geschoss hat nur eine endliche Geschwindigkeit: z.B. $v_{0, \max} \approx 70$ m/s für Pfeile von Langbogen; in mittelalterlicher Zeit die wohl schnellsten nichtmagischen Geschosse); hier bietet sich folgende Tabelle an:

< 25 m	Geschoss trifft in Sekunde des Abfeuerns
25 m – 75 m	Geschoss trifft in 1 s
75 m – 125 m	Geschoss trifft in 2 s
> 125 m	Geschoss trifft in 3 s

Dies gilt analog auch für „magische Geschosse“ wie Elementarbälle, -strahlen etc., die je nach Weltsystem und Magieverständnis unterschiedliche Geschwindigkeiten haben können.

Variante 1: Die Nachladetabelle kann völlig ignoriert werden, um Schützen eine ähnliche Angriffsgeschwindigkeit zu ermöglichen wie im Nahkampf. Trotzdem muss das Nachladen als solches berücksichtigt werden, da es im Gegensatz zum Nahkampf gerade bei einer Armbrust Zeit erfordert, was dann durch entsprechende Werte in der Tabelle der Waffenmodifikationen geschieht.

2.4 Magie

Magier machen (ggf. nach Vorbereitungszeit, siehe auch Abschnitt „Kompatibilität zum rundenbasierten Kampfverlauf“) ihren Initiativewurf wie jeder andere auch. Daraus ergibt sich der frühestmögliche Einsatzzeitpunkt für den Spruch (Abwarten ist natürlich auch hier möglich).

„Sternsprüche“ können jederzeit eingesetzt werden (jedoch maximal 1 Spruch pro Sekunde). Hierbei sollte man allerdings überprüfen, ob man bei Offensivmagie weitere Restriktionen anbringt (z.B. nur einen Offensivspruch innerhalb von 10 s) bzw. diese Beschränkungen eventuell sogar auf alle Sternsprüche verallgemeinert, da Magier sonst mit diesen Sprüchen die Spielbalance sehr zu ihren Gunsten verschieben können (Hinweis an Spielleiter: zumindest, solange sie noch über Magiepunkte verfügen... wer in den ersten 5 Kampfsekunden alles verbrät, könnte später ernste Probleme bekommen).

„Beschleunigen n“ – Sprüche halbieren die **RZ** für n „Rundenaktivitäten“ (= Aktionen, die in einer „konventionellen“ Runde durchgeführt werden konnten); als Beispiel soll zweihändiges Kämpfen (= 2 Angriffe in einer Runde) dienen: „Beschleunigen I“ würde die nächsten beiden Initiativwürfe betreffen – unabhängig davon, welche Waffe die Aktionen durchführt; es könnte also auch zweimal dieselbe Waffe angreifen).

Für die Dauer von Sprüchen, die in Runden angegeben wird, siehe Abschnitt „Kompatibilität zum rundenbasierten Kampfverlauf“.

2.5 Bewegungen

Für Bewegungen während des Kampfes gilt: die Dauer von Bewegungen („Ich laufe von A nach B“) kann recht einfach anhand der Grundbewegungsweiten und den entsprechenden Modifikatoren ermittelt werden. Es gibt keine OB- oder Initiativemali aufgrund von Bewegungen; man braucht einfach einige Sekunden, um von A nach B zu gelangen; wenn man angekommen ist und kämpfen will, macht man seinen Initiativewurf, um in den Kampf einzusteigen.

2.6 RE von NSCs

Für „Monster“ und die Ermittlung deren RE (bzw. „Initiativpunkte“) aus den Kampfgeschwindigkeiten (aus Kreaturen und Monster) wird die Geschwindigkeitstabelle aus dem Buch der Schwerter, Seite 47, verwendet. Hier könnte man eventuell noch kleine Veränderungen vornehmen, um ggf. die Balance etwas zu Gunsten der Spieler zu verschieben, wie folgender Tabelle zu entnehmen ist:

Angriffsgeschwindigkeit	ZW	KR	SL	LA	MS	RS	SC	SS	BS
RE	0	10	25	45	75	95	100	110	120

Hinweis an den Spielleiter: durch Modifikation der RE ergibt sich hier eine gute Möglichkeit, ein „Feintuning“ an Gegnern (auch und gerade im Einzelfall) vorzunehmen. Dies ist sogar noch interessanter, als einfach nur den OB von (zu) mächtigen Monstern herabzusetzen; der Gegner behält seine gefährlichen Angriffe, kann diese aber weniger oft anwenden.

2.7 Kompatibilität zum rundenbasierten Kampfverlauf

Das System wurde so entwickelt, dass die bisherigen „n Runden“ – Angaben (z.B. Benommenheit, Nachladezeiten, Magievorbereitung, Angriffsbeschränkungen durch kritische Treffer etc.) relativ problemlos in $n * 10$ s umgerechnet werden können.

Treffer pro Runde werden entsprechend umgerechnet: 1 Treffer pro Runde wird zu einem Treffer alle 10 s (beginnend mit dem Zeitpunkt der Verwundung); 2 Treffer pro Runde werden zu einem Treffer alle 5 s; 3 Treffer pro Runde werden zu einem Treffer alle 3 s, 4 Treffer pro Runde können als 2 Treffer alle 5 s umgerechnet werden, usw. Hierbei kann man entscheiden, ob man bei mehreren Verwundungen dieser Art die Auswirkungen zusammenfasst oder jede Verwundung eigenständig führt (mehr Aufwand, aber realistischer).

Weitere Auswirkungen z.B. aus kritischen Treffern oder durch den Einsatz von Magie müssen ggf. selbst angepasst werden.

3 Tabellen

Initiativtabelle

Initiativwert	Reaktionszeit/s
> 340	0
290 – 340	1
241 – 289	2
212 – 240	3
192 – 211	4
176 – 191	5
163 – 175	6
152 – 162	7
143 – 151	8
135 – 142	9
127 – 134	10
120 – 126	11
114 – 119	12
108 – 113	13
103 – 107	14
98 – 102	15
94 – 97	16
89 – 93	17
85 – 88	18
82 – 84	19
78 – 81	20
71 – 77	22
65 – 70	24
59 – 64	26
54 – 58	28
49 – 53	30
38 – 48	35
29 – 37	40
20 – 28	45
13 – 19	50
6 – 12	55
0 – 5	60
< 0	90

Waffenmodifikationen

Waffe	Typ	Initiativmalus
Dolche	1hKlinge	0
Handbeile	1hKlinge	-5
Main Gauches	1hKlinge	0
Kurzschwerter	1hKlinge	-5
Langschwerter	1hKlinge	-10
Krummsäbel	1hKlinge	-10
Krummschwerter	1hKlinge	-10
Rapiere	1hKlinge	-5
Gepanzerte Fäuste	1hSchlag	0
Keulen	1hSchlag	-10
Streitkolben	1hSchlag	-10
Kriegshämmer	1hSchlag	-10
Morgensterne	1hSchlag	-15
Peitschen	1hSchlag	-10
Kampfstäbe	2hWaffe	-20
Bihänder	2hWaffe	-35
Streitäxte	2hWaffe	-25
Flegel	2hWaffe	-30
Kriegspickel	2hWaffe	-30
Wurfspeere	Stangenwaffen	-30
Speere	Stangenwaffen	spez.
Hellebarden	Stangenwaffen	spez.
LANZEN	Stangenwaffen	spez.
Schleudern	Wurfwaffen	0 / -30
Kurzbogen	Wurfwaffen	0 / -20
Langbogen	Wurfwaffen	0 / -20
Kompositbogen	Wurfwaffen	0 / -20
Leichte Armbrüste	Wurfwaffen	0 / -50
Schwere Armbrüste	Wurfwaffen	-5 / -80
Bola	Wurfwaffen	-5 / -50
WK Hieb / Wurf	Waffenlos	0
Zaubersprüche	Magie	???

Bei Wurfwaffen sind 2 Werte angegeben; der erste Wert findet bei der Standardregel Anwendung, der 2. Wert bei Anwendung der Variation 1 (vgl. Abschnitt Fernkampf).; hier kann der 1. Wert bei schussbereiter Waffe eingesetzt werden.

Weitere Initiativmodifikationen

Bonus	
+20	Waffe wurde 5 s nicht eingesetzt (nicht im laufenden Kampf!); z.B. nach Bewegungen
+40	Stangenwaffe im 1. Einsatz zwischen 2 Kämpfenden
-40	Stangenwaffe nach 1. Einsatz zwischen 2 Kämpfenden
+30	Längere Waffe mit Sturmangriff
-10	Längere Waffe ohne Sturmangriff
-5	Waffenkombinationen (bzw. mehrere Angriffe); Malus gilt für jeden der Angriffe
var.	Rüstungsmalus
-10	Schild
-40	Überrascht
-30	Traglastbehinderung
-40	< 50 % der Gesamttreffer
-40	Benommen
+40	Angreifer ist selbst keinen Angriffen ausgesetzt; z.B. Angriff von hinten
-10	Für große Wesen
-20	Für gewaltige Wesen
+30	Volle Parade (mit dieser Waffe)
+20	Letzte Runde wurde pariert
+10	Waffe wird teilweise zur Parade eingesetzt
var.	Spielleiterentscheid

4 Grundlagen und technische Informationen

Eine „mittlere“ RE = 75 ermöglicht ca. 6 Angriffe pro Minute (dies entspricht ca. 10 s pro Angriff = einem Angriff pro bisheriger Kampfrunde). Als „mittlere“ RE wurde 75 statt 50 gewählt, da dies eher die tatsächlichen Werte von Spielern bzw. NSCs widerspiegelt (die meisten humanoiden „Monster“ besitzen als Kampfgeschwindigkeit MS, was einer RE = 85 entspricht); Rüstungsmali grob mit eingeschlossen. Siehe hierzu auch den Abschnitt „RE von NSCs“.

Eine maximale RE = 120 führt zu einer ungefähren Verdopplung der Angriffszahl (ca. 11 Angriffe pro Minute).

Die Anzahl der Angriffe pro Minute ist exponentiell abhängig vom **IW** (d.h. von RE).

Die Waffenmodifikationen sind abhängig von Größe / Gewicht / Handlichkeit der Waffe und wurden aufgrund dieser Parameter abgeschätzt, wobei durchaus Schwankungen im Bereich von ± 10 noch diskutiert werden können. Hinweise auf die Verhältnisse dieser Mali könnte auch das AD&D-Regelwerk liefern (das -nebenbei bemerkt- ebenfalls sehr leicht auf eine Sekundenbasis umgestellt werden könnte).

Alle weiteren Modifikationen wurden in Anlehnung an die Initiativtabelle im *Buch der Schwertes*, Seite 57, ermittelt bzw. von dort übernommen.

5 Bekannte Probleme

5.1 Verwaltungsaufwand

Der Verwaltungsaufwand steigt natürlich ziemlich an. Trotzdem ist es meiner Erfahrung nach problemlos möglich, über Kämpfe mit etwa 10 Beteiligten (3 Spieler und eine Menge Monster) den Überblick zu behalten. Dies kann natürlich nur dann flüssig laufen, wenn z.B. die Spieler selbst ihre Charaktere und somit ihre Treffer verwalten und auch ihre Treffer (bis auf die Kritischen, die mache ich grundsätzlich selbst) selbst nachschlagen, so dass der Spielleiter sich auf seine Monster und deren Koordination konzentrieren kann. Es wird natürlich etwas chaotisch, wenn auf einmal alle Spieler irgendwelche Sonderaktionen starten wollen und gleichzeitig mein dreiköpfiger Drachen alle Fähigkeiten (so etwa 5 grundsätzlich verschiedene Angriffe) ausspielen will, aber hier gibt es drei einfache Hilfsmittel: üben, üben, üben.

Spaß beiseite, es kann recht kompliziert werden, aber mit einer maßstabsgerechten Skizze des Schlachtfeldes (sollte ohnehin zum Standardwerkzeug für Spielleiter gehören) und etwas gesundem Menschenverstand sowie schnellen Entscheidungen kann man auch wilde Kampftumulte in den Griff bekommen. Gerade hierbei ziehe ich es vor, öfters Entscheidungen schnell und nach Gefühl zu treffen, statt erst langwierige Regeldiskussionen zu führen, worunter die Dramatik eines Kampfes zu stark leidet. Strittige Fälle kann man hinterher in Ruhe ausdiskutieren. Meistens stellt sich dann aber ohnehin heraus, dass die getroffene Entscheidung gar nicht so falsch war.

5.2 Kritische Treffer und ihre Auswirkungen

Bei Anwendung dieses Systems kommt noch mehr der Vor- oder Nachteil (je nach Sichtweise) der kritischen Treffer zum Tragen: wenn ein Gegner erst einmal „benommen“ ist, fällt ihm jetzt das effektive Parieren noch schwerer, als es bei Anwendung dieses Systems ohnehin schon ist. Das bedeutet, dass ein Erholen aus einer solchen Situation heraus ungeheuer erschwert ist. Das ist zwar schön, wenn es sich um den bösen Endgegner handelt, aber ziemlich lästig, wenn die eigene strahlende Heldin davon betroffen ist. Auch aus diesem Grund sind die Initiativeboni bei der Parade relativ hoch angesetzt. Als Spielleiter kann man hier vielleicht zusätzlich die Regeln etwas beugen, so dass einer angeschlagenen Heldengruppe in einer solchen Situation das Überleben etwas erleichtert wird.

5.3 Die Initiativtabelle

Ja, ich weiß. Die am häufigsten gestellten Fragen hierzu sind: (a) wo kommt die her und (b) wie kann man sie verändern / anpassen / optimieren? Der Reihe nach: ich hatte (a) eine göttliche Eingebung und zu (b): ich warte auf die nächste Erscheinung. Im Ernst: eigentlich steht alles unter „Technische Informationen“. Wenn man diesen Abschnitt liest, kann man auf die Idee kommen, die Zahlen in eine Tabellenkalkulation einzutippen und mal ein paar Kurven anfügen zu lassen. Hier bietet sich dann die Möglichkeit, diese nach Belieben zu verändern, so dass man bei einer selbstgebastelten Initiativtabelle landet. Is' prinzipiell nicht so schwer; das Hauptproblem liegt in der Abstimmung zwischen hohen und niedrigen **IWen** und den daraus resultierenden **RZen**. Auch müssen ggf. die Initiativmodifikatoren (gerade die mit hohen Beträgen) überarbeitet werden, da sie auf die hier verwendete Tabelle abgestimmt sind.

5.4 Anfragen von Testern

Die folgenden Ideen/Konzepte/Probleme sind nur stichpunktartig erfasst; sie stellen Anregungen von Testern dar, denen nachgegangen werden kann und zum Teil auch wird.

Initiativtabelle: Problematisch bei schlechten IWen und den sich ergebenden langen RZen; neue Funktion anfügen? Hier müsste man wirklich mal einige andere Funktionen testen... Freiwillige?

Magie: Problem: casting time von 75 % Rundenaktivität => sollte nicht als 100 % wie normaler Nahkampfgriff gewertet werden. Ini müsste demnach irgendwie kürzer werden => Modifikator für Casting definieren (wie bei anderen Waffen; hier: 0; wäre -25 möglich?) und RZ wie gehabt ermitteln? Primitivste Lösung: Magier haben etwas Pech gehabt und müssen mit etwas verlängerten RZen leben... kann aber nicht die endgültige Lösung sein.

6 Weitere mögliche Erweiterungen

Für den Initiativwurf bietet es sich (Rolemaster-typisch) an, eine Patzerregelung einzuführen. Man könnte den Initiativwurf nur nach oben offen durchführen und bei 01 - 05 diese Regel greifen zu lassen. Als Patzerregelung bietet sich in erster Näherung an, die Patzertabellen für Nah- und Fernkampf aus dem Buch der Schwerter zu verwenden, wobei es sicherlich sinnvoller wäre, etwas Spezielleres zu entwickeln, das aber keine reine Erhöhung der **RZ**, sondern eher andere Unannehmlichkeiten mit sich bringen sollte. Andererseits: wenn tatsächlich jemand einen sehr

niedrigen Wurf erzielt hat, ist er (keine überragende RE vorausgesetzt, naja, eigentlich auch dann) schon ausreichend gehandicapt; insofern kann diese Idee auch wieder verworfen werden.

7 Anmerkungen

Rolemaster ist ein eingetragenes Warenzeichen von Iron Crown Enterprises Inc. (ICE). Das Copyright der deutschen Ausgabe liegt bei Queen-Carroms Spielwaren GmbH (zumindest beim Erstellen dieses Skripts). AD&D ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma TSR Inc.

Das hier vorgestellte Initiativesystem ist unabhängig von ICE und ohne Rücksprache mit ICE entwickelt worden.

Dieses Skript darf (und sollte) kopiert und weitergegeben werden.

Basis aller Tabellen und Zahlenwerte ist die deutsche Ausgabe von Queen Carroms (Erste Edition).

Des Weiteren ist das hier vorgestellte Initiativesystem noch nicht endgültig fertiggestellt (und sicherlich auch nicht perfekt), sondern unterliegt ständigen Veränderungen und (hoffentlich) Verbesserungen; hiervon sind insbesondere die „Modifikationen-Tabellen“ sowie der Text dieses Skriptes mit allen noch kommenden Optionsregeln betroffen.

Es ist sicherlich auch nicht mit allen (Options-)Regeln (insbesondere aus den Almanachen) zu 100 % kompatibel, aber das wäre ohnehin nur sehr schwer machbar. Hier möge jeder in bester Rolemaster-Tradition selbst seinen eigenen Weg finden.

Im Klartext: seht es als eine Anregung an; ich möchte auf keinen Fall den Anspruch erheben, das letzte Wort zu behalten; das möge bitte jede Gruppe selbst haben!

Anmerkungen, Kritik und Verbesserungsvorschläge können an **Matthias.Bauerfeind@epost.de** geschickt werden. Ich freue mich über jede Rückmeldung. Selbstverständlich liefere ich auf Anfrage die neueste Version per E-Mail frei E-Haus.

Updates erfolgen in äußerst unregelmäßigen Abständen. Wer stets die aktuelle Version haben will, kann mir eine formlose Mail schicken, ich werde ihn (oder Sie) in einen Verteiler aufnehmen.

So... wer es schafft, mir konstruktive Kritik oder neue Ideen zukommen zu lassen, wird gnadenlos in die folgende Liste aufgenommen, in der die Leute verzeichnet sind, die irgendwie geholfen haben, das System zum Laufen zu bringen und zu verbessern. Mein Dank gilt Euch allen!

Breorg (www.gorn.de), Dogio (www.drosi.de)

Verbreiten

Knuth, Marc, Markus, Moritz

Testen und zahlreiche Ideen

8 Anhang: Kampftabelle

1					61				
2					62				
3					63				
4					64				
5					65				
6					66				
7					67				
8					68				
9					69				
10					70				
11					71				
12					72				
13					73				
14					74				
15					75				
16					76				
17					77				
18					78				
19					79				
20					80				
21					81				
22					82				
23					83				
24					84				
25					85				
26					86				
27					87				
28					88				
29					89				
30					90				
31					91				
32					92				
33					93				
34					94				
35					95				
36					96				
37					97				
38					98				
39					99				
40					100				
41					101				
42					102				
43					103				
44					104				
45					105				
46					106				
47					107				
48					108				
49					109				
50					110				
51					111				
21					112				
53					113				
54					114				
55					115				
56					116				
57					117				
58					118				
59					119				
60					120				

Erläuterung zur Kampftabelle:

Der Bogen wird folgendermaßen verwendet: in die Kopfzeile werden die Kämpfenden eingetragen, die vertikal angeordneten Zahlen geben die **absolute Kampfzeit** an. In die Felder trägt man zweckmäßigerweise die verbliebenen Treffer der Kämpfenden ein sowie Infos über die **Reaktionszeit**, „Treffer/Runde“, Benommenheit etc.